

**APLIKASI PENGENALAN OBJEK UNTUK  
ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA GAME  
INTERAKTIF**

**Diajukan kepada  
Fakultas Teknologi Informasi  
untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**



**Oleh :**

**DERIAWAN SAPUTRA**

**562012041**

**Program Studi Diploma Teknik Informatika**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Kristen Satya Wacana**

**Salatiga**

**2015**

**APLIKASI PENGENALAN OBJEK UNTUK  
ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA GAME  
INTERAKTIF**

**Laporan Tugas Akhir**



**Oleh :**

**DERIAWAN SAPUTRA**

**562012041**

**Program Studi Diploma Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana**

**Salatiga**

**2015**



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
Jl. Diponegoro 52 - 60 Salatiga 50711  
Jawa Tengah, Indonesia  
Telp. 0298 - 321212, Fax. 0298 321433  
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

### PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DERIAWAN SAPUTRA  
NIM : 562012041 Email : 562012041@student.uksw.edu  
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : D3 TEKNIK INFORMATIKA  
Judul tugas akhir : APLIKASI PENGENALAN OBJEK UNTUK  
ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA GAME  
INTERAKTIF

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif*\* kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA\*\*

\* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

\*\* Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing I/II dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Salatiga, 17 februari 2016

1956

Mengetahui,

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Tanda tangan & nama terang pembimbing II



### PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DERIAHAN SAPUTRA  
NIM : 562012091 Email : 562012091@student.uksw.edu  
Fakultas : TEKNOLOGI INFORMASI Program Studi : DI3 TEKNIK INFORMASI  
Judul tugas akhir : APLIKASI PENGENALAN OBJEK UNTUK ANAK  
USIA DINI MELALUI MEDIA GAME INTERAKTIF

Pembimbing : 1. SRI WINARSO MATYAS EDI  
2. \_\_\_\_\_

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 17 Februari 2016

  
**METERAI TEMPEL**  
65EA3ADF909323469  
**6000**  
ENAM RIBU RUPIAH  
Tanda tangan & nama terang mahasiswa  
Deriawan Saputra

### Lembar Pengesahan

Judul : Aplikasi Pengenalan Objek Untuk Anak Usia Dini Melalui  
Game Interaktif

Nama Mahasiswa : Deriawan Saputra

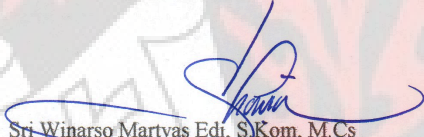
NIM : 562012041

Program Studi : Diploma Teknik Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi

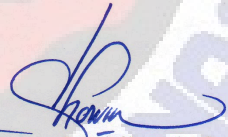
Salatiga, 8 Desember 2015

Menyetujui,

  
Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom, M.Cs  
Pembimbing

Mengesahkan,

  
Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M. Pd  
Dekan

  
Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom, M.Cs  
Ketua Program Studi



### Pernyataan Bebas Plagiasi

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Deriawan Saputra  
NIM : 562012041  
Program Studi : Diploma Teknik Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas  
Kristen Satya Wacana

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan dengan judul:  
*Aplikasi Pengenalan Objek Untuk Anak Usia Dini Melalui Game Interaktif*

yang dibimbing oleh:

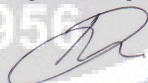
1. Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom, M.Cs.

adalah benar-benar hasil karya saya.

Di dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan atau gagasan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau gambar serta simbol yang saya aku seolah-olah sebagai karya saya tanpa memberikan pengakuan pada penulis atau sumber aslinya.

Salatiga, 8 Desember 2015

Yang memberi pernyataan,



Deriawan Saputra

**Pernyataan Persetujuan Publikasi  
Laporan Tugas Akhir untuk Kepentingan Akademis**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Deriawan Saputra  
NIM : 562012041  
Program Studi : Diploma Teknik Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UKSW hak bebas royalti non-eksklusif (*non-exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

*Aplikasi Pengenalan Objek Untuk Anak Usia Dini Melalui Game Interaktif* beserta perangkat yang ada (jika perlu).

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, UKSW berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

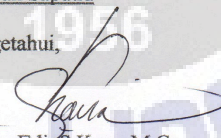
Dibuat di : Salatiga

Pada tanggal : 8 Desember 2015

Yang menyatakan,

Deriawan Saputra

Mengetahui,

  
Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom, M.Cs  
Pembimbing

### **Kata Pengantar**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan penyertaanNya dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir yang berjudul “*Aplikasi pengenalan objek Untuk Anak Usia Din melalui game interaktif*”. Laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi Diploma Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.

Penulis juga menyadari bahwa terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari seluruh pihak yang turut membantu, mendukung dan mendoakan sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M. Pd sebagai Dekan Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
2. Bapak Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom., M.Cs sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika, Diploma Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, dan Sebagai Dosen Pembimbing.



3. Ayah dan Ibu yang telah memberikan dukungan berupa moril maupun materi sehingga penulis mampu memberikan yang terbaik untuk penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan kepercayaan dan doa sampai sekarang.
5. Semua sahabat, dan Keluarga D3 Teknik Informatika Angkatan 2012 dan 2013 yang selalu memberikan semangat dalam untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

## Daftar Isi

Judul.....	i
Lembar Pengesahan .....	iii
Pernyataan Bebas Plagiasi.....	iv
Pernyataan Persetujuan Publikasi .....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar .....	xi
BAB I   Pendahuluan.....	1
1.1   Latar Belakang.....	1
1.2   Tujuan .....	2
1.3   Manfaat .....	3
1.4   Rumusan Masalah.....	4
1.4   Batasan Masalah.....	4
1.5   Metodologi .....	4

BAB II Tinjauan Pustaka .....	6
2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
2.2 Landasan Teori.....	7
BAB III Perancangan Sistem.....	11
3.1 Flow Chart.....	11
3.2 Site Map .....	13
3.3 Lembar Kerja Tampilan	
BAB IV Hasil dan Analisis.....	19
4.1 Hasil.....	19
4.2 Analisis .....	30
BAB V Penutup .....	31
4.1 Kesimpulan.....	31
4.2 Saran .....	31
Daftar Pustaka .....	32

## Daftar Gambar

Gambar 3.1.1 Flow Chart.....	11
Gambar 3.2 Sitemap.....	13
Gambar 3.3.1 LKT Menu Utama.....	14
Gambar 3.3.2 LKT Sub Menu Kategori .....	15
Gambar 3.3.3 LKT Keterangan <i>object</i> .....	16
Gambar 3.3.4 LKT Sub Menu Soal .....	17
Gambar 3.3.5 LKT Sub Soal .....	18
Gambar 4.1.1 Tampilan Menu.....	19
Gambar 4.1.2 Tampilan <i>Room</i> Alphabet.....	20
Gambar 4.1.3 Tampilan memilih <i>Object</i> A-Z .....	20
Gambar 4.1.4 Tampilan Alphabet yang dipilih .....	21
Gambar 4.1.5 Tampilan Soal binatang .....	21
Gambar 4.1.6 Tampilan Alphabet yang keluar .....	22
Gambar 4.1.7 Tampilan room binatang .....	22
Gambar 4.1.8 Tampilan memilih <i>object</i> binatang .....	23

Gambar 4.1.9 Tampilan memilih <i>object</i> binatang .....	23
Gambar 4.1.10 soal yang keluar dari binatang .....	24
Gambar 4.1.11 Tampilan buah dan sayur .....	24
Gambar 4.1.12 Tampilan memilih <i>object</i> buah dan sayur .....	25
Gambar 4.1.13 Tampilan <i>room object</i> buah dan sayur .....	25
Gambar 4.1.14 Tampilan memilih soal dari buah dan sayur .....	26
Gambar 4.1.15 Tampilan soal buah dan sayur .....	26
Gambar 4.1.16 Tampilan organ tubuh .....	27
Gambar 4.1.17 Tampilan soal yang akan di acak .....	27
Gambar 4.1.18 Tampilan <i>object</i> yang dipilih.....	28
Gambar 4.1.19 Tampilan soal yang akan dipilih acak.....	28
Gambar 4.1.20 Tampilan soal dari organ yang keluar.....	29



